



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Teori Perancangan**

Desain grafis merupakan penggabungan dari sebuah seni dan skill komunikasi yang dibutuhkan dalam bisnis dan industri. Hasil dari penggabungan ini digunakan untuk menjual produk, jasa, dan pemasaran. Segala sesuatu seperti merk produk, logo perusahaan, *signage*, dan iklan merupakan sebuah desain grafis. Disaat kita melihat iklan atau logo, kita sedang menerima informasi lewat desain yang ada, biasanya melewati media percetakan, media elektronik, dan film (Landa, 2005).

##### **2.1.1. Elemen-Elemen Desain**

###### **1. Titik (*Point*)**

Titik merupakan elemen desain yang lugas dan terpenting dari segala elemen geometris lainnya dalam kamus desain grafis. Titik digunakan dalam pembentukan elemen geometris, grafis *vector*, dan bidang terkait lainnya (Poulin, 2011).



Gambar 2.1 Logo “Moad” dari Titik oleh Sussman  
(Poulin, 2011)

## 2. Garis (*Line*)

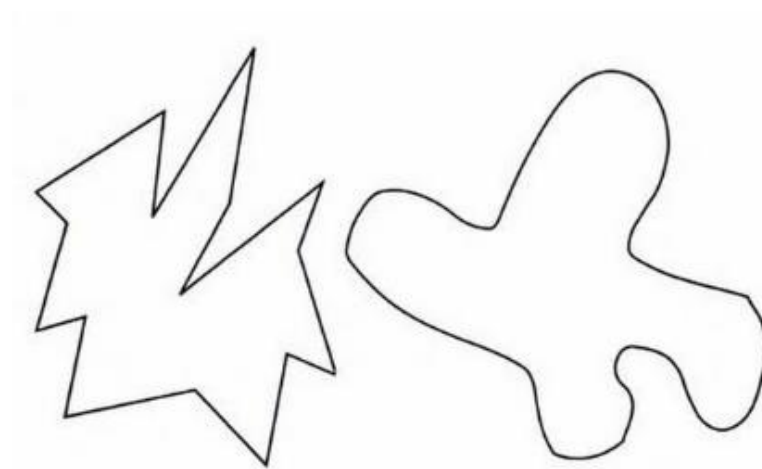
Garis merupakan elemen dasar desain yang terbentuk dari sebuah alat yang digambar di atas suatu permukaan. Alat tersebut dapat berupa apapun, seperti: pensil, kuas, komputer dan *mouse*. Definisi lain dari garis adalah titik yang bergerak, dalam hal ini menggerakkan pensil dari titik satu menuju titik lain akan menciptakan suatu garis (Landa, 2001).



Gambar 2.2 Poster “Zurich Tonhalle Concert” oleh Josef Muller  
(Poulin, 2011)

## 3. Bentuk (*Shape*)

Bentuk merupakan elemen dasar desain yang dapat didefinisikan sebagai kumpulan garis yang menutup. Garis yang digambar akan membentuk sebuah bentuk dan menjadi garis luar bentuk tersebut. Bentuk dapat diisi oleh elemen desain lainnya seperti warna atau tekstur. (Landa, 2001)



Gambar 2.3 “Non-Representational Shapes” oleh William Stanke  
(Poulin, 2011)

#### 4. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan elemen desain yang dapat disentuh dan dirasakan. Penampilan sebuah permukaan objek, baik itu mulus, kasar, lembut, ataupun keras tekstur dapat memberikan efek visual tersebut kepada orang yang melihat atau menyentuhnya (Poulin, 2011).



Gambar 2.4 “Poster for Rosario to Ensenada” oleh Gerald Bustamante  
(Landa, 2011)

## 5. Warna (*Colour*)

Warna merupakan elemen visual utama yang dapat meningkatkan dan memperkuat makna sebuah pesan dalam desain. Warna juga dapat membantu menyampaikan nuansa atau mood seseorang, seperti warna cerah yang menghasilkan respon yang gembira sebaliknya gelap yang menghasilkan respon yang kelam (Poulin, 2011).

Warna memiliki 3 fundamental, yaitu: *hue*, *value*, *saturation*. *Hue* merupakan warna asli yang direfleksikan oleh cahaya kepada kita dan dapat kita bedakan, seperti saat kita melihat warna kuning, merah, atau biru. Warna hitam dan abu-abu merupakan warna netral karena tidak memiliki *hue* yang terlihat. *Value* merupakan gelap dan terangnya suatu warna. Menambahkan warna putih akan membuat warna tersebut menjadi lebih terang, dan menambahkan warna hitam akan membuat warna tersebut menjadi lebih gelap. *Saturation* merupakan tingkat kecerahan dan kekusaman sebuah warna, atau level saturasinya (Poulin, 2011).

Warna dapat dikategorikan kedalam 3, yaitu: warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer seperti kuning, merah, biru,. Warna tersebut merupakan warna dasar yang tidak dapat dibuat dari campuran warna lain, sedangkan warna lain merupakan hasil dari percampuran dari warna primer. Warna sekunder dapat dibuat dari 2 buah campuran warna primer (Poulin, 2011).



Gambar 2.5 Warna Primer dan Warna Sekunder  
(Warna Primer dan Sekunder, Dhira, [https://1.bp.blogspot.com/-hDKc3dSBq5A/V8BaVfn215I/AAAAAAAAACRA/tHE7oYypkwkctefA\\_REzqlJ7vIfzUuD-](https://1.bp.blogspot.com/-hDKc3dSBq5A/V8BaVfn215I/AAAAAAAAACRA/tHE7oYypkwkctefA_REzqlJ7vIfzUuD-wCLcB/s320/warna-primer.png)

hDKc3dSBq5A/V8BaVfn215I/AAAAAAAAACRA/tHE7oYypkwkctefA\_REzqlJ7vIfzUuD-wCLcB/s320/warna-primer.png, 2016)

### 2.1.2. Prinsip-Prinsip Desain

#### 1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan terbentuk ketika elemen visual dalam suatu komposisi tertata dengan seimbang dan diatur sehingga terlihat harmonis dan stabil (Poulin, 2011). Pengertian lain keseimbangan dapat diibaratkan seperti distribusi berat. Saat desain terlihat seimbang, maka kita akan melihatnya sebagai suatu kesatuan yang harmonis, sebaliknya jika desain tidak seimbang dan berat pada suatu elemen tertentu, kita akan merasa tidak nyaman saat melihatnya (Landa, 2001).

Terdapat 2 jenis keseimbangan, yaitu: simetris dan asimetris. Simetris adalah saat elemen desain tertata kepada titik tengah desain dan setiap sisinya sama rata (atas, bawah, kiri, kanan), sedangkan asimetris merupakan keseimbangan yang komposisinya tidak simetris setiap sisinya, tetapi terlihat tetap seimbang (Poulin, 2011).

## 2. Ritme (*Rythm*)

Ritme merupakan pola yang terbentuk dari penggunaan elemen desain berulang, dengan tetap memperhatikan jarak diantara elemen-elemen yang digunakan. Ritme dapat menciptakan sebuah desain yang menarik dan dapat menyampaikan pesan atau informasi melalui cara yang unik (Landa, 2007).

## 3. Kesatuan (*Unity*)

Dalam suatu desain dibutuhkan sebuah kesatuan agar elemen-elemen yang ada dapat terlihat menjadi satu kesatuan jika digabungkan. Untuk mendapatkan kesatuan, seorang desainer harus dapat mengerti dasar-dasar prinsip desain seperti keseimbangan, dan ritme agar dapat menyusun elemen-elemen tersebut menjadi sebuah komposisi yang satu (Landa, 2001).

## 2.2. Tipografi

Menurut Matthias Hilner (2009) dalam bukunya yang berjudul “Basics Typography 01: Virtual Typography”, Tipografi adalah representasi visual dari sebuah informasi teks yang setiap penempatan visualnya merupakan gambar yang ditata sehingga informasi tersebut dapat tersampaikan.

Terdapat 2 macam istilah yang sering disebutkan dalam tipografi, yaitu *typeface* dan *font*. *Typeface* merupakan kumpulan karakter, huruf, angka, symbol, dan tanda baca yang secara keseluruhan memiliki bentuk desain yang sama (hlm. 56). *Font* yaitu bentuk fisik yang berguna untuk membentuk sebuah *typeface* (hlm. 56). *Typeface* sendiri dalam tipografi dapat dikategorikan menjadi 2 yang umum sering digunakan, yaitu:

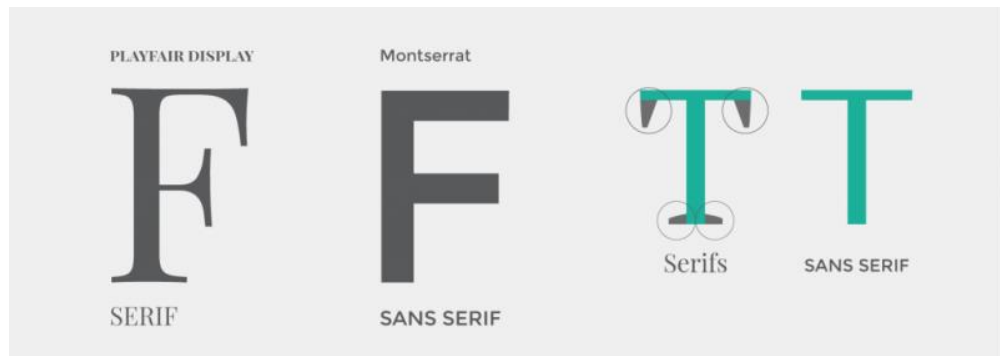
### 1. Huruf berkait (*Serif*)

Huruf *Serif* merupakan huruf yang memiliki kait kecil pada setiap bagian haris di ujungnya. Secara umum huruf *Serif* lebih mudah untuk dibaca dibandingkan dengan *Sans Serif* karena kait yang ada membantu kita mengenali huruf lebih baik, dan juga huruf *Serif* lebih terlihat tradisional. Contoh huruf *Serif* adalah: Times New Roman, Georgia.

### 2. Huruf tanpa kait (*Sans Serif*)

Huruf *Sans Serif* merupakan huruf yang tidak memiliki kait kecil pada setiap bagian haris di ujungnya. Huruf *Sans Serif* lebih terlihat modern dan banyak digunakan pada barang-barang modern. Contoh huruf *Sans Serif* adalah: Arial, Calibri, Roboto.





Gambar 2.6 *Serif dan Sans Serif*

(Serif VS Sans Serif Fonts, Easil, <https://about.easil.com/support/serif-vs-sans-serif/>, 2019)

Dikutip dari Kasper (2019) dalam artikelnya yang berjudul “Legibility and Readability”, terdapat 2 faktor penting yang menentukan tingkat kejelasan dan keterbacaan suatu teks, yaitu *legibility* dan *readability*.

### 1. *Legibility*

*Legibility* mengacu kepada kemampuan pembaca untuk mengenali dengan mudah masing-masing huruf dan juga kata yang terbentuk dari huruf tersebut, hal ini dipengaruhi oleh jenis *stroke* dan kerumitan bentuk huruf yang digunakan.

### 2. *Readability*

*Readability* berkaitan dengan tingkat kenyamanan dan keterbacaan suatu teks disaat pembaca membaca teks yang ada dan dapat dipahami. Agar dapat dibaca dengan mudah maka suatu teks juga harus *legible* terlebih dahulu, tetapi bukan berarti teks yang *legible* selalu *readable*, faktor lain seperti menempatkan teks, besar-kecil, dsb dapat mempengaruhi suatu teks itu *readable* atau tidak.

### 2.2.1 Tipografi Pada Media Digital

Ilene (2015) dalam artikelnya yang berjudul “Eight Tips for Type on the Web” mengatakan, agar tipografi pada media digital seperti web dapat menjadi efektif, maka tipografi harus bersih, jelas, menarik, dan dapat terbaca. Dalam artikelnya, Ilene memberikan beberapa tips, yaitu:

#### 1. *Emphasis*

Coba berikan penekanan pada bagian *header* dan *sub header* dengan menggunakan *italic*, *bold*, warna, dan juga penggunaan besar kecilnya teks. Hal ini berguna untuk menekankan konten yang ingin diperlihatkan dan untuk menjaga hirarki dari halaman, sehingga pembaca tidak bosan dan langsung keluar dari layar yang ada.

#### 2. Huruf Yang Kecil

Ukuran huruf merupakan faktor yang penting dalam tipografi pada media digital. Penggunaan huruf yang terlalu kecil akan membuat *readability* dari kalimat yang ada menjadi kurang, terlebih lagi pada resolusi layar/monitor yang kecil. Lebih baik menggunakan ukuran yang besar daripada yang kecil.

#### 3. Hindari Penggunaan *Justified Text*

Penggunaan *justify* pada teks di media digital lebih baik dihindari, hal ini dikarenakan *justify* dapat memberikan *spacing* yang buruk dan berbeda-beda tergantung dari ukuran layar/monitor pembaca, ukuran teks pada layar pembaca, dan pengaturan lainnya. Lebih baik teks pada media digital tetap menggunakan rata kiri atau rata tengah untuk menghindari hal tersebut.

#### 4. Hindari Penggunaan *Justified Text*

Penggunaan *justify* pada teks di media digital lebih baik dihindari, hal ini dikarenakan *justify* dapat memberikan *spacing* yang buruk dan berbeda-beda tergantung dari ukuran layar/monitor pembaca, ukuran teks pada layar pembaca, dan pengaturan lainnya. Lebih baik teks pada media digital tetap menggunakan rata kiri atau rata tengah untuk menghindari hal tersebut.

#### 5. Kontras

Buatlah kontras tinggi antara tulisan dengan latar belakang dengan menggunakan warna. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan latar belakang yang gelap untuk tulisan terang, dan begitu pula sebaliknya. Hindari penempatan tulisan pada latar belakang yang ramai, hal ini akan mengakibatkan tulisan yang ada sulit dibaca.

#### 6. *White Space*

Berikan banyak *white space* disekitar tulisan yang ada dan desain keseluruhan. Elemen yang bertumpuk dan bersebelahan terlalu dekat dapat membuat pembaca kesulitan dalam melihat tulisan maupun elemen visual yang ada, dan terlebih lagi dapat membuat pembaca menjadi malas dan bingung karena layar terlalu ramai.

### 2.3. *Layout*

Menurut Harris dan Ambrosse (2011) dalam bukunya yang berjudul “*Basics design 02: Layout*”, *layout* merupakan tata letak suatu teks atau elemen gambar pada suatu desain. Penempatan elemen-elemen pada suatu desain akan berpengaruh langsung terhadap hasil keseluruhan desain dan juga mempengaruhi bagaimana konten dilihat dan diterima oleh orang yang melihatnya. Pengertian kedua menurut Harris dan Ambrosse yang lebih mudah dimengerti tentang *layout* adalah peletakkan elemen desain pada suatu bidang sehingga nyaman dilihat dan estetis. Tujuan utama dari *layout* adalah menyampaikan maksud dan tujuan dari gambar juga teks yang ada kepada pembaca dengan cara yang mudah dan nyaman.

Dikutip dari Amy (2016) dalam artikelnya “8 Basic Principles of Design to Help You Create Awesome Graphics” mengatakan, di dalam *layout* terdapat juga beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan, yaitu:

#### 1. *Alignment*

*Alignment* dapat membantu memberikan kesan yang tajam, dan tertata berurutan pada suatu elemen desain yang ada. Obyek yang tertata rapi akan menghasilkan desain yang bersih dan tidak terkesan berantakan.

#### 2. *Hierarchy*

Hirarki merupakan teknik untuk membantu/menuntun pembaca dalam melihat suatu desain. Hal ini dapat dicapai seperti dengan menggunakan ukuran teks atau gambar yang lebih besar dan tebal, diletakkan di bagian atas desain, menggunakan kontras, dan sebagainya.

### 3. *Contrast*

Kontras merupakan prinsip yang penting, hal ini dikarenakan kontras dapat memberikan *emphasis* (penekanan) dan terlihat lebih mencolok pada suatu elemen yang penting. Kontras terjadi ketika 2 buah elemen bertolak belakang seperti hitam dan putih, tebal dan tipis.

### 4. *Repetition*

Repetisi dapat membuat suatu keseluruhan desain terlihat lebih konsisten, dikarenakan elemen yang digunakan berhubungan dan tidak berbeda-beda. Konsistensi dan repetisi sangat penting diperhatikan sehingga orang yang melihat dapat dengan mudah mengenali desain yang ada.

### 5. *Proximity*

*Proximity* berfungsi sebagai pemisah setiap elemen yang ada pada suatu desain, apakah elemen tersebut harus digabung bersama atau elemen tersebut harus dikategorikan terpisah. *Proximity* berguna untuk menggabungkan suatu elemen yang berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga elemen tersebut tidak terlihat berantakan.

### 6. *Balance*

Keseimbangan dalam desain membantu elemen agar terlihat seimbang. Seimbang bukan berarti suatu elemen yang ada harus sama besarnya, atau diletakkan sama banyaknya, tetapi keseimbangan bisa berupa simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri menyeimbangkan berat dengan meletakkan elemen tersebut sama banyak atau besarnya, lain dengan asimetri yang menggunakan kontras seperti gelap untuk menyeimbangkan warna terang.

## 7. *Color*

Pemilihan warna dalam suatu desain harus diperhatikan karena suatu warna yang dipilih dapat memberikan kesan dan mood yang berbeda kepada orang yang melihatnya.

## 8. *Space*

Ruang kosong / *white space* juga penting diperhatikan dalam desain, hal ini dikarenakan ruang kosong dapat memberikan suatu desain ruang untuk bernafas, dan juga dapat membantu dalam membentuk informasi yang ingin ditunjukkan lebih penting kepada pembaca.

### **2.3.1 Layout Pada Media Digital**

Mightybytes (2011) dalam artikelnya yang berjudul “7 Design Principles for Transitioning from Print to Digital Media”, terdapat beberapa hal penting yang harus diperhatikan dalam mengubah desain dari media cetak ke media digital, diantaranya:

#### 1. Desain Menggunakan *Grid*

Media digital seperti web merupakan media yang sangat berdasarkan *grid system*. Layout yang berdasarkan *grid* dapat membantu fleksibilitas yang dibutuhkan pembaca untuk mengeksplor konten yang ada pada layar mereka dengan menggunakan perangkat apapun.

## 2. Teori Warna

Dalam me-layout pada media cetak maupun media digital, warna harus dapat mendukung baik secara psikologi dan dalam teori warna sendiri. Warna juga harus dapat mendukung konten yang ingin ditekankan, sebagai contoh: penggunaan warna gelap pada latar belakang dan menggunakan warna terang pada tulisan untuk menciptakan kontras warna.

## 3. Hirarki Visual

Hirarki pada layar harus jelas bagi pembaca elemen konten mana yang menjadi poin utama. Mereka harus mengetahui secara langsung apa yang harus dilihat pertama, dan apa yang harus dilihat selanjutnya, dan jika memungkinkan, melakukan aksi. Peletakkan judul, gambar, dan tombol-tombol lainnya sangat penting dalam layout karena dapat menentukan bagaimana mata pembaca mengikuti alur desain.

## 4. Gravitasi Membaca

Menurut aturan milik Gutenberg, prinsip desain yang membagi layar atau halaman menjadi 4 bagian berdasarkan bagaimana kita mencerna konten (dari atas kiri menuju kanan bawah merupakan cara membaca umum masyarakat barat). Bagian atas kiri bernama "*primary optical area*", yaitu tempat dimana elemen visual penting diletakkan, dan bagian bawah kanan bernama "*terminal area*", yaitu bagian terakhir yang pembaca lihat dan secara natural bagian penting untuk meletakkan elemen seperti tombol untuk melanjutkan menuju konten berikutnya.

## 2.4. *Game*

Ernest Adam (2006) mengatakan bahwa *game* merupakan sebuah aktifitas yang dibuat seolah-olah seperti kenyataan, dimana partisipannya mencoba untuk mendapatkan arbitrase sebuah tujuan dengan bertindak mengikuti aturan yang ada. Jika hanya mempunyai *goal* atau tujuan saat bermain, itu tidak bisa dikatakan sebagai *game* tetapi *puzzle*. *Puzzle* mempunyai satu hal yaitu menyelesaikan tujuan, berbeda dengan *game* yang mempunyai aturan dan tujuan yang mengharuskan pemain mengikuti aturan yang ada untuk mencapai tujuan.

Pengertian lain menurut Salen dan Zimmerman (2004) dalam bukunya yang berjudul “Rules of Play”, *game* merupakan sebuah sistem di mana pemain diikutsertakan ke dalam masalah yang tidak nyata, mempunyai aturan, dan mempunyai hasil yang dapat diukur. Dari pengertian di atas, Salen dan Zimmerman menjabarkannya ke dalam 5 hal:

1. Sistem: Merupakan dasar untuk mendekatkan pemain kepada *game*.
2. Pemain: Pemain adalah orang yang berinteraksi dengan sistem untuk mendapatkan pengalaman bermain. Pemain bisa lebih dari satu orang.
3. Tidak nyata: *Game* memiliki batasan dengan kehidupan nyata baik dalam ruang dan waktunya. Walaupun dampak dari *game* terasa nyata, tapi tetap hal tersebut tidak nyata dan hanya sebatas pada *game*.
4. Konflik: Konflik merupakan inti dari *game*, konflik dapat berbentuk dalam berbagai bentuk seperti kooperasi hingga kompetisi, konflik individual hingga konflik bersama.



5. Aturan: Aturan merupakan unsur yang penting karena aturan memberi struktur dan batasan kepada pemain dengan membatasi apa yang dapat dilakukan dan apa yang tidak bisa dilakukan.
6. Hasil yang dapat diukur: *Game* memiliki hasil dan akhir yang dapat diukur, apakah pemain menang ataupun kalah dapat dilihat dan diukur melalui angka yang muncul di akhir permainan.

### 3.2.1 *Genre*

Seperti banyak hal dalam kehidupan, *game* juga memiliki jenis yang dapat dikategorikan kedalam tipe tertentu. Jenis-jenis pada *game* lebih sering disebut dengan *genre*. *Genre* sendiri merupakan bahasa Prancis yang berarti tipe (Oxland, 2004). Terdapat berbagai macam *genre game* pada saat ini, hal tersebut didukung oleh Ernest Adams (2009) yang mengatakan bahwa *genre* itu bersifat *fluid*, yang artinya *genre* pada sebuah game dapat bercampur. Beberapa jenis diantaranya:

#### 1. *Rhythm Game*

Merupakan jenis *game* yang menggunakan musik sebagai media utamanya. Tipe *game* ini memfokuskan pemain untuk memencet tombol sesuai dengan ritme yang ada, dibutuhkan pengenalan ritme yang baik dalam bermain *game rhythm*. Contohnya game ini adalah: *Patapon*, *Cytus*, *Deemo*.

#### 2. *Shooting Game*

Jenis *game* ini dapat berupa *TPS* (*third person shooter*) dan *FPS* (*first person shooter*). Dalam *game* ini pemain menggunakan senjata yang pada umumnya

mempunyai tujuan menembak musuh, keahlian membidik sangat dibutuhkan dalam *shooting game*. Contoh game ini adalah: *Counter strike*, *Call of duty*.

### 3. *Adventure Game*

*Game* ini biasanya mempunyai *story* yang baik dan berfokus dalam eksplorasi didalam dunia yang ada. *Game* ini juga memberikan tantangan dan teka-teki kepada pemain saat mereka bereksplorasi. Contoh game ini adalah: *The walking dead*, *Life is strange*.

### 4. *Education Game*

*Game* ini mempunyai tujuan dan juga isi yang bertujuan untuk membantu pemain belajar dan mendapatkan ilmu baru. Kebanyakan *game* ini ditujukan untuk anak-anak sebagai alternatif untuk belajar dibandingkan dengan buku. Contoh game ini adalah: Scrabble, Bobby bola.

### 5. *RPG (Role Playing Games)*

Jenis *game* ini meliputi banyak hal, seperti eksplorasi, logika, strategi, hingga manajemen ekonomi. *Game* ini memfokuskan kepada karakter yang dibuat pemain dari *level* rendah hingga menjadi *level* tinggi dengan cara mengumpulkan barang dari eksplorasi dan misi yang ada untuk membuat karakter menjadi kuat. Contoh game ini adalah: *The witcher series*.

### 6. *Puzzle Game*

*Game* ini biasanya berisi dengan teka-teki yang harus dipecahkan oleh pemain. Dibutuhkan logika yang baik untuk memecahkan *puzzle* yang diberikan *game* ini. Contoh game ini adalah: *The room*, *Portal*.

## 7. *Simulation Game*

*Game* ini biasanya memberikan pemain simulasi seperti mengendarai kereta, pesawat, mobil, dsb. *Game* ini juga meliputi olahraga seperti sepak bola dan *golf*. *Game* ini juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Contoh game ini adalah: *Flight simulator*, *FIFA*.

### 3.2.2 *Rhythm Game*

Dikutip dari Kuchera (2008), seorang penulis pada situs *arstechnica* dalam artikelnya yang berjudul “Rhythm Games”, menyatakan bahwa *rhythm game* merupakan *game* yang menggunakan musik sebagai pemandu pemainnya, kapan pemain harus menekan tombol, analog, maupun stik kontroler sehingga cocok dengan ketukan musik pada *game* tersebut. Sebagai contoh:

1. Pada *game* berjudul “Amplitude” oleh Harmonix Music System, *game* ini menggunakan kontroler biasa pada umumnya.
2. Pada *game* populer milik KONAMI berjudul “Dance Dance Revolution”, pemain dapat berdansa pada mesin *arcade* atau *dancing mats* dengan menginjak sensornya menggunakan kaki.
3. *Game* “Guitar Hero” dan “Rock Band” milik Harmonix dan RedOctane memberikan ilusi kepada pemainnya layaknya seperti konser sungguhan menggunakan gitar plastik, drum, dan juga mikrofon untuk bernyanyi.

Menurut Rob (2017) dalam artikelnya “What is Rhythm Game? [Gaming Definition, Meaning]”, menyatakan bahwa *rhythm game* dapat memberi latihan kepada otak pemainnya beserta dengan olahraga fisik tergantung dengan *rhythm*

*game* apa yang dimainkan. *Rhythm game* tidak hanya memberikan pengalaman yang menguntungkan kepada pemainnya seperti hasil skor yang tinggi, tetapi juga dapat memberikan pemain keuntungan dalam kehidupan aslinya seperti melatih kesabaran, kecepatan reaksi, dan lain sebagainya.

### **3.2.3 Dampak Positif *Game***

Dikutip dari Sara Prot, dkk (2014) *video game* memiliki beberapa dampak positif, sebagai contoh:

1. Beberapa studi mengatakan bermain *game* yang membutuhkan pemikiran dan pergerakan yang cepat seperti *game action* berdampak positif terhadap keahlian spasial dan visual, seperti bereaksi lebih cepat, melihat target dengan lebih cepat dan rotasi mental yang baik (Green, & Bavelier, 2007).
2. *Game* olahraga sukses digunakan sebagai alat terapi fisik (Betker et al., 2006; Deutsch et al., 2008).

## **2.5. *User Experience Design***

Menurut Nichols dan Chesnut (2014) dalam bukunya yang berjudul “UX For Dummies”, *UX design* adalah desain yang berfokus dalam membuat media digital seperti *website* menjadi mudah digunakan dan memuaskan untuk pengguna. *UX design* menempatkan pengguna sebagai fokus utama dibandingkan hal lainnya, sehingga menghasilkan sebuah pengalaman yang dapat dinikmati, dan menyenangkan bagi penggunanya.

Untuk menentukan sebuah UX suatu desain itu baik atau tidak, terdapat 3 buah tolak ukur mendasar yang sudah digunakan banyak industri UX di dunia (hlm. 9), yaitu: *useful*, *usable*, dan *desirable*.

### 1. *Useful*

Untuk dikatakan *useful*, sebuah UX harus dapat memberikan konten, fitur, dan fungsi untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Tidak hanya memberikan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pengguna.

Sebagai contoh, sebuah situs belanja *online* harus dapat memberikan penggunanya rincian informasi barang yang ingin dilihat oleh pengguna tersebut, seperti deskripsi barang, dan ketersediaan stok barang. Sebuah fitur yang sederhana namun sangat berguna dalam situs belanja tersebut.

### 2. *Usable*

Sebuah solusi maupun fitur yang sudah diberikan oleh UX dapat dikatakan *usable* jika pengguna dapat mengerti cara menggunakan fitur yang diberikan dengan mudah dan juga tidak perlu berpikir panjang. Hal ini didukung Steve (2005), yang mengatakan saat ia melihat sebuah *website*, maka hal tersebut sudah harus jelas dengan sendirinya tanpa berpikir panjang, apa fitur tersebut dan bagaimana menggunakan fitur tersebut.

Sebagai contoh, kembali menggunakan situs belanja *online*, *usability* dapat terlihat saat pengguna melakukan proses pembelian tanpa adanya gangguan dan dapat menyelesaikan proses tersebut dengan mudah dan cepat.

### 3. *Desirable*

Tidak hanya memberikan solusi yang mudah digunakan dan juga berguna bagi pengguna, sebuah UX yang baik juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik perhatian penggunanya, baik dengan menggunakan desain visual yang menarik maupun konten yang menarik.

Melanjutkan kembali situs belanja *online* sebagai contoh, jika sebuah situs belanja dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan menarik kepada pengguna, akan besar kemungkinan mereka menggunakan kembali situs belanja tersebut dan tidak menutup kemungkinan juga pengguna tersebut akan membagikan situs tersebut kepada orang lain agar orang lain dapat merasakan juga.

#### **2.5.1. *User Experience***

Menurut Lovato (2017), seorang desainer *game* ahli di *GameAnalytics* dalam artikelnya yang berjudul “5 *Tips* to Improve Your Game’s User Experience”, terdapat beberapa *tips* untuk meningkatkan UX sebuah *game*, di antaranya yaitu:

##### **1. *Get to Know Your Players***

Mencari target pengguna spesifik dan mengenal mereka merupakan langkah terbaik yang dapat dilakukan untuk mendapatkan *feedback* yang tepat, bukan hanya sekedar *feedback* saja. Jika disaat desainer ingin menentukan target pengguna dengan menggunakan batasan seperti laki-laki berumur 18-30 tahun, hal tersebut tidak spesifik dan akan mengakibatkan *feedback* yang didapat tidak tepat tujuan.

Sebagai contoh, dalam permainan “Wonderboy: the Dragon’s Trap”, yang merupakan sebuah *remake* dari *game* lama “Wonderboy” yang saat ini dalam tahap pembuatan. Saat dipamerkan, developer *game* tersebut memberikan *retro mode* dalam seri barunya ini yang dapat membuat gaya visualnya berubah menjadi *retro* seperti seri *game* lamanya.



Gambar 2.7 *Retro Mode* dalam *Game* “Wonderboy: the Dragon Trap”

(Wonder Boy: The Dragon Trap - The Retro Feature, Dotemu,

<https://www.youtube.com/watch?v=qwy351pLXas>, 2017)

Diberikannya fitur tersebut oleh developer *game* ini karena mereka mempunyai target pemain spesifik *game* tersebut, yaitu laki-laki berumur 30 tahun keatas yang suka dengan judul asli seri *game* ini dan ingin bernostalgia. Dengan adanya hal tersebut, cakupan *game* tersebut bukan hanya kepada pemain-pemain baru, tetapi juga dapat mencakup pemain lama seri ini yang ingin bernostalgia kembali.

## 2. *Lower the Scope*

*Lower the scope* disini dapat diartikan seperti menurunkan berbagai macam fitur-fitur tambahan yang banyak diinginkan. Saat membuat *game*, secara alamiahnya seorang desainer *game* ingin menambahkan berbagai macam fitur baru, mekanik baru, dan rintangan baru agar pemain mendapatkan kejutan baru. Menambahkan fitur-fitur yang baru memang baik, tetapi desainer *game* dan UX yang baik juga harus dapat terbiasa dengan kata mengurangi. Seorang desainer UX bukan membuat sebuah *game* kekurangan fitur baru, melainkan untuk menyeimbangkan perancangan yang dibuat agar tim tidak kewalahan.

Sebagai contoh, dalam *game* “Bioshock Infinite”. Saat dalam masa perancangan, desainer karakter dalam *game* tersebut mempunyai berbagai macam sketsa karakter bernama Elizabeth, tetapi pada akhirnya tim hanya akan memilih satu sketsa yang cocok dengan lingkungan dan juga esensi karakter tersebut.



Gambar 2.8 *Concept Art* Elizabeth dalam *Game* “Bioshock Infinite”

(5 *Tips to Improve Your Game’s User Experience*, Lovato, [https://gameanalytics.com/wp-content/uploads/2017/02/Elizabeth\\_concept\\_art\\_2.jpg](https://gameanalytics.com/wp-content/uploads/2017/02/Elizabeth_concept_art_2.jpg), 2017)



Selain itu, *lowering the scope* juga dapat membantu developer untuk menyelesaikan proyek perancangan *game* dengan tepat waktu, karena tidak terlalu banyak fitur-fitur yang ditambahkan.

### 3. *Think Seamless*

Hal terpenting lainnya yang seorang desainer UX harus pikirkan adalah *think seamless*. Untuk mendapatkan ketertarikan pemain saat memainkan *game*, developer harus memikirkan bagaimana caranya *gameplay* menjadi menarik, dan pemain mendapatkan *feedback* dari aksi yang mereka lakukan didalam *game* tersebut.

Sebagai contoh, di saat pemain menyentuh sebuah *icon* maka *icon* tersebut akan menonjol, saat pemain menggeser sebuah menu dengan jari mereka maka menu tersebut akan bergeser sesuai dengan jari mereka. Respon dari elemen yang ada didalam *game* juga dapat menarik perhatian pemain. Disaat karakter yang pemain gerakkan melewati rumput, akan keluar debu kecil dan rumput tersebut akan goyang.

### 4. *Be Consistent*

Penggunaan elemen-elemen UI/UX yang sudah diimplementasikan kedalam *game* harus konsisten digunakan. Seperti penggunaan *outline* berwarna kuning pada aset yang *mouse* arahkan, catat dan konsisten menggunakan *outline* tersebut dalam perancangan elemen berikutnya.

## 5. *Breathe Life to Your User Interface*

Memberikan kehidupan kepada UI/UX yang ada dapat membuatnya menjadi lebih menarik dan hidup. Pengimpelementasian animasi, warna kontras, dan efek-efek lainnya pada elemen UI yang ada akan menciptakan hirarki pada tampilan yang ada. Sepertinya halnya dalam UI, disaat pemain menekan sebuah tombol, maka akan muncul suara saat tombol tersebut ditekan dan pemain akan mendapatkan *feedback* dari apa yang mereka tekan.

### 2.6. *User Interface Design*

*User interface* (UI) merupakan bagian dari sebuah komputer dan programnya yang dapat dilihat, didengar, ditekan, dan dimengerti oleh penggunanya. Terdapat 2 buah komponen dasar UI, yaitu: *input* dan *output*. *Input* merupakan bagaimana pengguna mengkomunikasikan keinginannya kepada sebuah UI, komponen yang digunakan untuk menyampaikan *input* pengguna kepada computer diantaranya: *keyboard*, *mouse*, *trackball*, jari (untuk media dengan layar sentuh), dan suara (untuk media yang menggunakan suara). *Output* sebaliknya, merupakan hasil dari proses *input* yang dilakukan pengguna. Hasil *output* umum yang diberikan media kepada pengguna biasanya dalam bentuk tampilan layar, dan suara. (Wilbert, 2007)

Wilbert menambahkan bahwa UI yang baik bisa memberikan cara *input* dan juga hasil *output* yang dapat memenuhi, mampu, dan juga tidak ada batasan dengan cara yang seefektif mungkin dalam memenuhi kebutuhan penggunanya. Beliau juga menjelaskan bahwa UI yang baik adalah UI yang tidak terlihat, dan dapat

mempersilahkan penggunaanya untuk fokus kepada informasi dan hal lainnya dibandingkan fokus kepada sebuah mekanisme UI tersebut.

### **2.6.1. Prinsip UI**

Menurut Wilbert (2007), tujuan dari mendesain UI yang baik adalah untuk membantu pengguna dengan cara yang seefektif mungkin. Untuk mendapatkan hal tersebut, terdapat prinsip yang harus diikuti. Prinsip ini merupakan karakteristik yang harus dimiliki sebuah *interface*, dan dapat digunakan pada berbagai aspek lainnya. Prinsip tersebut diantaranya:

#### *1. Accessibility*

Dalam prinsip desain aksesibilitas ditegaskan bahwa desain yang baik harus dapat mengakomodasi dan dapat dimengerti semua orang tanpa harus adanya perubahan tambahan saat akan digunakan orang yang berbeda (hlm. 45).

#### *2. Aesthetically Pleasing*

Desain dengan komposisi yang baik secara visual, akan membuat mata nyaman saat memandangnya. Dalam hal ini, UI yang tidak estetik, berantakan akan membuat orang yang melihatnya bingung, dan akhirnya makna suatu UI tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini didukung oleh sebuah riset yang dilakukan oleh Kurosu dan Kashimura (dalam Wilbert, 2007), yang mengatakan bahwa pengguna akan lebih mudah menggunakan desain yang estetik dibandingkan dengan desain yang tidak estetik walaupun desain tersebut mudah digunakan (hlm. 46).

### 3. *Availability*

Segala aspek UI sistem dasar harus terdapat dimanapun, kapanpun, dan diberbagai bagian. Hindari penggunaan *modes*, yaitu membatasi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Contoh dari *Modes* adalah menghilangkan tombol navigasi dasar seperti kembali, dan maju (hlm. 46).

### 4. *Clarity*

Sebuah UI harus dapat jelas dimengerti saat pengguna melihatnya, baik itu pada setiap tulisan, gambar, dan juga konsepnya. Gambar harus dapat dimengerti dan bersangkutan dengan fungsinya. Analogi yang digunakan harus realistis dan sederhana. Lalu penggunaan teks (tulisan) harus sederhana, dan mudah dibaca (hlm. 46).

### 5. *Configurability*

UI dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan keinginan penggunanya. Sistem dan cara pengaturan yang mudah dapat meningkatkan rasa percaya diri pengguna, sekaligus membuat pengguna lebih mengerti dengan UI yang mereka atur. Hal ini tentunya akan meningkatkan kepuasan pengguna karena mereka dapat mengatur UI mereka sendiri (hlm. 47).

### 6. *Consistency*

Konsisten adalah hal terpenting dan mendasar yang harus diikuti oleh UI. UI yang konsisten akan membuat pengguna tidak perlu berpikir dan belajar saat melihat UI baru, sehingga membuat UI menjadi efektif dan mudah digunakan. Dalam hal ini,

UI yang ada harus terlihat mirip, mempunyai fungsi yang mirip, dan penempatan tombol dasar UI tidak boleh berubah (tombol kembali ada di tengah layar) (hlm. 48).

#### 7. *Directness*

Sebuah tugas harus dapat diproses secara langsung oleh UI yang bersangkutan. Sebagai contoh, tombol masuk harus dapat membawa pengguna kedalam situs yang dituju oleh tombol tersebut tanpa membawanya kesitus lain. Proses *directness* terbentuk saat pengguna memilih objek, memencet objek tersebut, dan melihat objek tersebut bekerja (hlm. 50).

#### 8. *Efficiency*

UI yang ditampilkan harus efisien dan tidak membuat pengguna kebingungan. Seperti penempatan UI yang baik akan membuat mata melihat semuanya yang terpapar pada layar dengan mudah dan dapat diprediksi pergerakannya (kiri ke kanan, atas ke bawah). Sistem navigasi antar UI juga harus efisien dan pendek, tanpa harus membawa pengguna menuju bagian UI lainnya (hlm. 50).

#### 9. *Familiarity*

Penggunaan *icon* dan juga gambar dalam UI harus mengikuti benda atau makhluk hidup asli yang ada di dunia. Penggunaan konsep yang familiar akan membuat pengguna dapat lebih mudah mengerti dan juga akan lebih cepat belajar (hlm. 51).

#### 10. *Forgiveness*

Sebuah sistem UI harus dapat menoleransi kesalahan yang dilakukan pengguna dan memberikan solusi untuk kesalahan tersebut. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir error yang terjadi. Jika sebuah sistem tidak memberikan fitur ini maka pengguna akan bekerja lebih lambat dan juga lebih hati-hati, akibatnya efektifitas akan berkurang karena lebih banyak waktu yang dibutuhkan. Contoh sederhana yang dapat diberikan sebuah sistem untuk menoleransi kesalahan pengguna adalah tombol *undo* pada komputer (hlm. 52).

#### 11. *Obviousness*

UI harus dengan mudah dimengerti saat pengguna melihatnya, seperti:

- 1) Apa yang harus dilakukan
- 2) Kapan harus melakukannya
- 3) Di mana harus melakukannya
- 4) Kenapa harus melakukannya
- 5) Bagaimana cara melakukannya

(hlm. 53)

#### 12. *Operability*

Sebuah UI harus dipastikan dapat digunakan oleh semua orang, maupun orang yang memiliki disabilitas. Sebagai contoh: penempatan tombol dan layar yang dapat dijangkau oleh orang yang sedang duduk maupun berdiri, mengurangi gerakan yang berulang dan membutuhkan fisik terus-menerus (hlm. 53).

### 13. *Responsiveness*

Permintaan pengguna harus dapat diberikan secara langsung dan cepat. Proses pembelajaran pengguna akan didapatkan lewat *feedback* yang diberikan oleh sistem. *Feedback* yang diberikan dapat berupa suara, gambar, dsb. Contoh, jika sistem sedang memproses permintaan pengguna, layar tidak boleh kosong karena dapat membuat pengguna berpikir sistem tersebut rusak, maka diberikan sebuah *feedback* pada layar pengguna berupa tulisan *loading* dan juga *icon* berputar yang merepresentasikan *loading* (hlm. 55)..

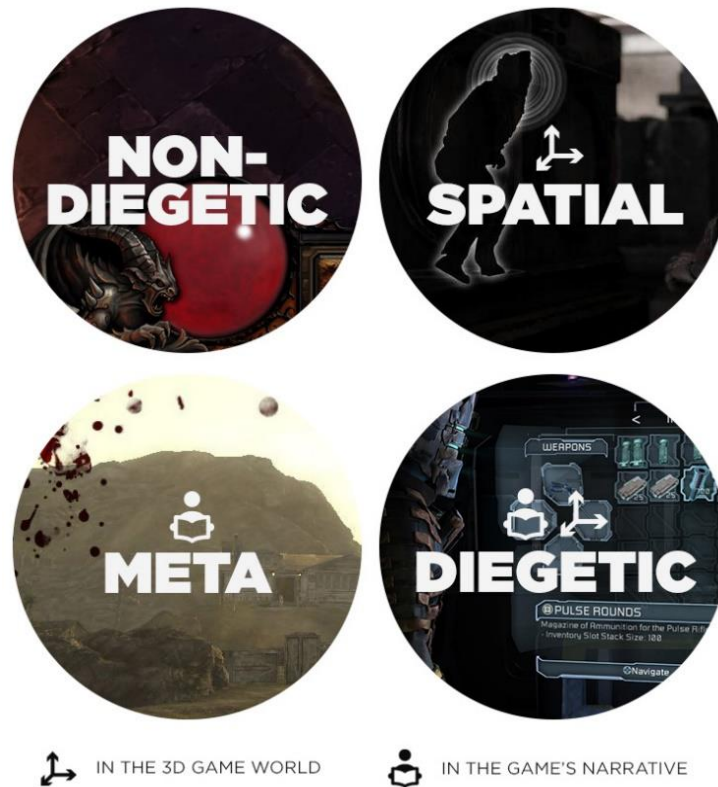
### 14. *Safety*

UI harus dapat menjaga pengguna sehingga tidak terjadi kesalahan. Memberikan isyarat secara visual, peringatan, daftar pilihan, dan bantuan lainnya secara otomatis maupun secara manual oleh pengguna (hlm. 56)..

## **2.7. *Graphical User Interface (GUI) & Head-Up Display (HUD)***

Pada perkembangannya UI didalam *video game* lebih dikenal dengan sebutan *head-up display* atau dapat disingkat menjadi HUD. Andrew (2011) dalam artikelnya “GUI, UI, and HUD”, menyatakan didalam *video game*, GUI adalah segala komponen visual di dalam *video game* yang bukan merupakan bagian dari dunia *video game* tersebut, UI dapat diartikan sebagai menu, tombol yang muncul pada *window* pemain, dan HUD merupakan indikator status yang terdapat di layar pemain seperti *health bar* dan jumlah barang yang dikumpulkan pemain.

Menurut Stonehouse (2014), dalam artikelnya yang berjudul “User Interface Design in Video Games”, membagi elemen UI kedalam 4 kategori berdasarkan hubungannya pada aset (environment dan karakter), yaitu *non-diegetic*, *diegetic*, *meta*, dan *spatial*.



Gambar 2.9 4 Kategori UI Menurut Stonehouse (2014)  
(User interface design in video games, Stonehouse, <http://www.thewanderlust.net/blog/wp-content/uploads/2010/03/diegeticMap.jpg>, 2014)



## 1. *Non-Diegetic*

*Non-diegetic* merupakan elemen UI yang paling tradisional. Elemen ini mempunyai kebebasan untuk berdiri sendiri, dapat digunakan maupun tidak oleh pemain, dan memiliki gaya visual tersendiri, tetapi masih harus mengadopsi gaya visual utama *video game* tersebut. Contoh elemen ini terdapat pada *video game online* seperti “World of Warcraft” yang menggunakan banyak elemen *non-diegetic*. Sebagian besar elemen *non-diegetic* terdapat pada bidang 2D dan pemain dapat dengan bebas mengaturnya sesuai keinginan mereka. Contoh elemen ini seperti kolom *chatting*, kolom *item*, nama pemain, dll.



Gambar 2.10 Elemen *Non-Diegetic* pada *Video Game* “World of Warcraft”  
(User interface design in video games, Stonehouse, <http://www.thewanderlust.net/blog/wp-content/uploads/2010/03/wow.jpg>, 2014)

## 2. *Diegetic*

Elemen *diegetic* merupakan elemen yang menyatu dan ada didalam dunia *video game* tersebut, sehingga pemain dapat berinteraksi dengannya lewat visual maupun suara. Elemen ini dapat memberikan imersif lebih kepada pemainnya jika dieksekusi dengan baik. Sebagai contoh, dalam *video game* berjudul “Metro 2033” yang menggunakan elemen *diegetic* dengan baik sebagai pengganti HUD untuk menyampaikan narasi cerita dan *gameplay* yang lebih imersif kepada pemainnya. Jam tangan pada *game* ini berfungsi sebagai indikator filter topeng gas pemain sehingga pemain harus mengecek jam tersebut untuk mengetahui sisa filter topeng gas pemain.



Gambar 2.11 Elemen *Diegetic* pada *Video Game* “Metro 2033”

(User interface design in video games, Stonehouse, <http://www.thewanderlust.net/blog/wp-content/uploads/2010/03/metro20331.jpg>, 2014)

### 3. Meta

Elemen *meta* merupakan elemen yang terdapat pada bidang 2D tetapi dapat membantu naratif dalam *game*. Contoh mudahnya adalah *blood splatter* pada *video game* “Call of Duty” dimana layar pemain menjadi merah dan penuh darah sebagai representasi *health bar* karakter pemain. Walaupun layar penuh darah membantu memberikan imersif dan merepresentasikan darah karakter pemain, *blood splatter* tersebut berada pada bidang 2D layar pemain, sehingga dapat dikatakan elemen tersebut adalah *meta*.



Gambar 2.12 Elemen *Meta* pada *Video Game* “Call of Duty”

(User interface design in video games, Stonehouse, <http://www.thewanderlust.net/blog/wp-content/uploads/2010/03/callofduty.jpg>, 2014)

#### 4. *Spatial*

Elemen *spatial* digunakan untuk memberi informasi kepada pemain lewat objek geometri / aset *environmental* yang berada didalam *game* agar pemain hanya perlu melihat informasi yang ditampilkan pada objek geometri tersebut tanpa harus melihat menu. Contoh didalam *video game* “Splinter Cell Conviction” yang mengadopsi elemen *spatial* dalam bentuk tulisan pada benda geometri untuk menampilkan objektif misi.



Gambar 2.13 Elemen *Spatial* pada *Video Game* “Splinter Cell Conviction”  
(User interface design in video games, Stonehouse, <http://www.thewanderlust.net/blog/wp-content/uploads/2010/03/conviction.jpg>, 2014)

## 2.8. Musik

Menurut Michael Miller (2005) dalam bukunya yang berjudul “The Complete Idiot’s Guide to Music Theory”, mendefinisikan musik sebagai seni, kerajinan, dan sains dalam mengorganisir suara dalam kerangka waktu. Menurut aransemen nada yang berhasil menyatu dengan ritme yang spesifiklah yang menghasilkan musik. Dikutip dari Estrella (2019), terdapat elemen-elemen dasar didalam musik, yaitu:

### 1. *Beat & Meter*

*Beat* merupakan elemen yang memberikan pola kepada musik, dan pola tersebut yang akan diikuti oleh not. Sedangkan *meter* mengacu kepada pola ritme yang dihasilkan dari pengelompokkan keras lemahnya suatu *beat*, seperti *duple*, *triple*, *quadruple*, dan seterusnya.

### 2. *Dynamics* (Dinamika)

*Dynamics* merupakan keras lembutnya suatu nada dimainkan. Dalam komposisi tertulis, *dynamics* diindikasikan lewat simbol yang menandakan intensitas nada dimainkan dengan keras atau lembut.

### 3. *Harmony*

*Harmony* merupakan keselarasan 2 atau lebih paduan nada saat dimainkan secara bersamaan. Harmoni berfungsi untuk mendukung melodi dan memberinya tekstur. Beberapa jenis *chord harmony* adalah mayor, dan minor.

#### 4. *Melody*

*Melody* merupakan tingkat tinggi-rendah & panjang-pendeknya suatu nada pada musik yang terdiri dari *timbre*/warna suara, durasi, dan *tone*. Dalam musik melodi terdengar seolah-olah nada bergerak menuju puncak lalu kembali ke kondisi sebelumnya.

#### 5. *Rhythm*

*Rhythm* merupakan unsur dasar dari musik. *Rhythm* dapat diartikan sebagai pola atau penempatan suara dalam waktu dan ketukan pada musik. Ritme ditentukan lewat elemen seperti ketukan dan tempo.

#### 6. *Tempo*

*Tempo* merupakan tolak ukur kecepatan sebuah musik dimainkan. Semakin cepat suatu lagu, maka semakin cepat juga ukuran tempo lagu tersebut, dan sebaliknya. Tempo adalah hal dasar dalam bermusik, jika penyayi atau pemain musik bermain dengan tempo yang berbeda dengan tempo lagu yang dibawakan, maka bisa saja mereka membawakannya lebih cepat atau lebih lambat.

#### 7. *Texture*

*Texture* mengacu kepada jumlah dan tipe *layer* yang digunakan pada suatu komposisi musik. *Texture* dapat berupa *monophonic* (satu garis melodi), *polyphonic* (dua/lebih garis melodi), dan *homophonic* (melodi utama diiringi dengan *chord*).

## 8. *Timbre*

*Timbre* merupakan warna atau kualitas bunyi pada musik, mulai dari tumpul ke tajam dan gelap ke terang. *Timbre* dipengaruhi oleh instrumen musik yang dimainkan dan teknik memainkannya, sebagai contoh *timbre* yang dihasilkan alat musik klarinet akan berbeda dengan alat musik gitar saat dimainkan, meskipun keduanya memainkan nada yang sama.

### **2.8.1. Jenis Musik**

Menurut Decade (2019), memisahkan jenis musik ke dalam 3 kategori, yaitu:

#### 1. Musik Tradisional

Musik tradisional merupakan jenis musik yang berasal dari nenek moyang tiap daerah yang diturun-temurunkan ke generasi berikutnya. Tidak seperti musik modern, musik tradisional masih menggunakan lirik dengan bahasa daerah tergantung dari mana lagu tersebut berasal, dan juga menggunakan alat musik yang tradisional, seperti angklung, gamelan, dan karawitan.

#### 2. Musik Modern

Musik modern merupakan musik yang sudah bercampur dengan teknologi dan perkembangan zaman, baik dari segi instrumen alat musik dan cara penyajian musiknya. Musik modern pada zaman ini lebih berkembang pesat dan mendunia di karenakan musik ini mengikuti tren modern yang terus berkembang.

### 3. Musik Kontemporer

Jenis musik kontemporer merupakan jenis musik yang berkembang pada tahun 1900-an. Karakteristik dari musik ini adalah nadanya yang kompleks, warna suara, tempo, dan irama yang bervariasi, dan sumber bunyi bukan hanya dari alat musik instrumennya saja.

#### **2.8.2. Musik Tradisional**

Menurut Rulita (2017), seni musik tradisional merupakan musik yang turun-temurun dan digunakan sebagai media hiburan bagi masyarakat tertentu. Musik tradisional berbeda-beda tergantung dari mana asalnya musik tersebut, dan setiap negara mempunyai karakteristik musik tradisionalnya sendiri karena pengaruh dari latar belakang dan sejarahnya.

Secara umum, musik tradisional setiap daerah dibuat berdasarkan dari bahasa, tradisi, dan gaya yang sesuai dengan daerah asal musik tersebut. Sebagai contoh, musik tradisional berjudul “Bubuy Bulan” maka secara naluri kita dapat mengenali bahwa musik tersebut berasal dari tanah sunda, karena memiliki bahasa sunda didalamnya. Eko (2015) dalam artikelnya “Fungsi Musik Tradisional”, setidaknya terdapat 6 fungsi dari musik tradisional. Hal-hal tersebut antara lain:

#### **1. Sebagai Alat Komunikasi**

Seluruh musik pada umumnya diciptakan untuk menyampaikan pesan dari sang penciptanya kepada orang yang mendengarnya, tetapi dalam hal musik tradisional, yang dimaksud sebagai alat komunikasi adalah sarana untuk mengkomunikasikan



suatu kejadian tertentu. Bunyi-bunyi tertentu memiliki arti yang berbeda bagi anggota kelompok masyarakat tertentu.

## 2. Untuk Hiburan Masyarakat

Musik tradisional pada zaman kerajaan dahulu digunakan sebagai media penghibur saat tamu kerajaan datang sebagai upacara penyambutan dan sarana penghibur bagi tamu kerajaan. Pada zaman sekarang, musik tradisional sekarang masih digunakan sebagai sarana rekreasi penghilang jenuh oleh masyarakat.

## 3. Sebagai Sarana Upacara Budaya (Ritual)

Upacara yang dimaksud biasanya berupa upacara kematian, kelahiran, perkawinan, serta keagamaan dan kenegaraan. Di beberapa daerah mempercayai bahwa instrumen dan bunyi-bunyi tertentu memiliki kekuatan magis, sehingga instrumen seperti itu digunakan sebagai sarana ritual masyarakat tertentu.

## 4. Sebagai Sarana Mengekspresikan Diri

Melalui musik, seseorang dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, cita-cita, Tuhan, dan dunia yang mereka rasakan. Disaat stress atau jenuh, orang dapat mendengarkan musik untuk membuat suasana diri menjadi lebih baik.

## 5. Sarana Pengiring Tari

Hampir setiap daerah di Indonesia memiliki tarian daerahnya masing-masing. Tari-tarian khas daerah ini biasanya selalu dipertunjukkan dengan diiringi oleh alat musik tradisional yang berbeda-beda tergantung dari daerah asalnya sendiri.

## 6. Sarana Ekonomi

Banyak masyarakat yang menggunakan musik tradisional sebagai mata pencahariannya demi kelangsungan hidup mereka. Mulai dari mengisi acara-acara kebudayaan di daerah mereka atau acara pernikahan, sunatan, dan lain sebagainya.